

## Regels voor beginners

### Basis systeem

De spelleidster bepaalt een test op één (bv wilskracht) of twee capaciteitsgroepen (bv handigheid + atletiek). Elk bolletje geeft één te rollen dobbelsteen. (bv wilskracht 5 is 5 dobbelstenen, zo ook handigheid 3 en atletiek 2).

De spelleidster bepaalt een moeilijkheidsgraad tussen 3 en 10 (erg makkelijk tot bijna onmogelijk). Elke dobbelsteen die gelijk aan of hoger rolt dan de moeilijkheidsgraad levert een succes op. Eén succes is een marginaal succes, drie of meer successen zijn totale successen. Een 10 is stééds een succes, waar een 1 steeds een succes aftrekt van het aantal geworpen successen.

Als je eindigt met nul successen is de actie niet geslaagd. Als je minstens één succes gerold heeft maar een rol van 1 neemt deze weg, dan is het resultaat simpelweg een faling. Als je eindigt met nul successen EN je hebt één of meerdere keren 1 gerold, dan bega je een **blunder**, iets slechts te bepalen door de spelleidster.

Ook kan je steeds een tijdelijk wilskracht punt gebruiken voor een automatisch succes (slechts één keer per beurt). Je moet dit bepalen voor je rolt.

### Simpele acties

- Als je maar één succes nodig hebt.

### Uitgebreide acties

- Als je meerdere successen nodig hebt en/of langere periodes om te slagen.
- Binnen 'uitgebreide acties' kan het perfect zijn dat beurten langer duren dan 3 seconden (zoals het schaduwen van iemand).

### Acties met weerstand

- Sommige acties worden actief weerstaan door je tegenstander (zoals 'dexterity/stealth voor schaduwen tegen 'perception/alertness' om gezien te worden). Je rolt tegen je tegenstander en het aantal successen dat je méér scoort dan de rol van je tegenstander is je uiteindelijk aantal successen (mogelijk ook 'uitgebreid', zoals bij schaduwen).

### Reflexieve acties

- Een actie die je kan combineren met andere en die geen bewustzijn vraagt, zoals rollen op menselijkheid of het weerstaan aan een aanval.

### Gecombineerde acties

- Dit is mogelijk maar moeilijker. Gebruik het aantal dobbelstenen van de actie waar je het slechtst in bent van alle acties die je tegelijkertijd wilt uitvoeren en verdeel deze naar wens binnen de acties die je wilt doen. **De vampieren discipline Celerity of gelijkaardige magie en dergelijke kan zorgen voor meerdere acties per beurt zonder deze verdeling, maar dit is momenteel nog niet aan de orde.**

### Samenwerking

- Het is mogelijk dat meerdere spelers hun successen samen leggen (waar relevant). Dit kan resultaten sneller dichterbij brengen maar ook afremmen (bv wanneer iedereen tegelijkertijd iemand probeert te verleiden of wanneer één van de spelers een blunder begaat). De spelleidster bepaalt hier het resultaat van de samenwerking.

## Drama voor beginners

### Automatische actie – Gebruik van bloed

- Is pas relevant indien we in contact komen met vampieren, dus wordt in eerste fase nog niet aangeboden.

### Automatische actie – Rechtop staan

- In één beurt kan men recht staan zonder te rollen. Als men dit wilt combineren met andere acties, deel dan het aantal te rollen dobbelstenen voor de actie door twee (naar boven afronden).

### Automatische actie – Beweging

- Gebruik de volgende lijst.
- Je mag je bewegen tot de helft van de toegestane afstand (wandelen, joggen, sprinten) EN een actie doen met de helft van de toegestane dobbelstenen (naar beneden afronden).
- Gewonde spelers (en NPC's) verliezen aan snelheid.

Basis	Dex 1	Dex 2	Dex 3	Dex 4	Dex 5
wandelen	6m/3s	6m/3s	6m/3s	6m/3s	6m/3s
joggen	12m/3s	13m/3s	14m/3s	15m/3s	16m/3s
sprinten	21m/3s	24m/3s	26m/3s	29m/3s	32m/3s

  

Vakje 5m	Dex 1	Dex 2	Dex 3	Dex 4	Dex 5
wandelen	1 vakje	1 vakje	1 vakje	1 vakje	1 vakje
joggen	2 vakjes	2 vakjes	3 vakjes	3 vakjes	3 vakjes
sprinten	4 vakjes	5 vakjes	5 vakjes	6 vakjes	6 vakjes

### Automatische actie – Een wapen trekken

- Deze actie vraagt normaal gezien geen rol en duurt één beurt. Indien men dit wil combineren met een actie, dan geldt dit als een 'gecombineerde actie'. Gebruik dan 'dexterity+melee/firearms (diff.4) om het wapen klaar te krijgen.

### Automatische actie – Je beurt afstaan

- Als je wilt kan je je beurt afstaan aan andere spelers of NPC's. Je handelt dan laatst.

## Fysieke acties

### Uitgebreide actie – Klimmen

- Rol dexterity+athletics. De moeilijkheid en afgelegde afstanden variëren. Zie pagina 258.

### Uitgebreide actie – Rijden

- Rol dexterity/wits+drive. Moeilijkheid varieert obv pakweg regen of snel rijden terwijl je achtervolgers probeert af te schudden. Spelers die niet met de auto kunnen rijden testen voor alle manoeuvres. Sneller rijden dan de veilige snelheid verhoogt ook de moeilijkheidsgraad. De lijst op pagina 259 bepaalt de maximum snelheid en de manoeuvreerbaarheid van verschillende auto's.

### Automatische actie – Gedragen gewicht

- Een karakter kan 10kg dragen per punt Strength zonder negatief effect. Boven dit gewicht hebben alle fysieke testen een +1 op hun moeilijkheidsgraad. Elke 10kg boven de limiet halveert de snelheid. Bij dubbel zoveel gedragen gewicht dan de Strength toelaat is bewegen onmogelijk.

### Uitgebreide actie – Jagen (voor bloed)

- Aangezien er momenteel nog geen vampieren meespelen laten we deze regel even voor wat die is.

### Simpele actie – Springen

- Test Strength of Strength+athletics als je eerst loopt en dan springt. Meestal diff. 3, elk succes is 50cm omhoog of 1m horizontaal. De lengte van het obstakel moet worden overbrugd voor een succes. Bij falen kan je de kant grijpen als je dexterity+athletics succesvol rolt op diff. 6.

### Simpele of uitgebreide actie – gewichtheffen of dingen breken

- De tabel op bladzijde 261 bepaalt de minimale Strength om dingen te heffen of te breken. Als je minder Strength hebt kan je testen met Wilskracht (diff. 9). Elk succes verhoogt de Strength tijdelijk met één. Je kan samenwerken met anderen (simpelweg de successen samentellen). Slepen ipv dragen kan de Strength tijdelijk verhogen (de spelleidster is rechter hier).

### Simpele of uitgebreide actie – een deur doorbreken

- Rol Strength, moeilijkheid 6 tot 8 afhankelijk van het materiaal van de deur. Een standaard binnendeur vraagt maar één succes, zwaardere deuren kunnen tot 10 successen vragen. Samenwerken is mogelijk.

### Uitgebreide actie – achtervolging

- Kan worden bepaald met standaard bewegingsregels. Dramatischer heb je één succes meer op de achtervolger voor elke 2 meter voorsprong te voet of per 10 meter in een voertuig. Als de achtervolger gelijk komt qua successen, heeft die de prooi ingehaald. Elk succes dat de prooi behaalt voorbij de achtervolger verhoogt de moeilijkheid van Perceptie met +1. De Spelleidster kan de achtervolger Perceptie laten testen. Bij falen ontsnapt de prooi.

### Uitgebreide actie – schaduwen

- De schaduw rolt dexterity + stealth/drive. Wanneer de prooi iets vermoedt kan die perceptie+alertness rollen tegen de achtervolger. De moeilijkheidsgraad is normaal gezien 6 maar kan worden aangepast (bv in lege of volle straten). De prooi merkt de achtervolger als die één succes meer heeft dan de achtervolger. Karakters kunnen samenwerken als die daar in ervaren en voorbereid zijn.

### Uitgebreide en/of weerstane actie – sluipen

- rol een weerstane actie van dexterity+stealth tegen een mogelijke getuige die perceptie+alertness rolt. Beide rollen zijn normaal gezien moeilijkheid 6. Deze kan worden aangepast vanwege pakweg duisternis of obstakels dan wel lege ruimtes of meer wachtposten. Televisiecamera's en dergelijke kunnen dobbelstenen toevoegen aan de dexterity+stealth.

### Simpele of uitgebreide actie – zwemmen

- Een karakter kan zwemmen als die minstens één punt in atletiek heeft. Bij langdurig zwemmen of in moeilijke condities: verdere regels op pagina 262.

### Simpele actie – gooien

- Objecten met een massa van één kilo of minder kunnen een afstand van strengthx5meter gegooid worden. Voor elke extra kilo vermindert de gegooid afstand met 5 meter. De spelleidster kan de afstand of de moeilijkheidsgraad aanpassen (bv bij logge voorwerpen of net aerodynamische). Als je correct wilt mikken vraagt dit dexterity+athletics (diff. 6 of 7 afhankelijk van de gegooid afstand).

## Mentale acties

### Simpele actie – wakker worden (vampieren)

- Vampieren zijn nachtwezens en worden soms erg moeilijk wakker tijdens de dag, waarna ze vaak ineffectief handelen. We laten deze regels momenteel voor wat ze zijn.

### Uitgebreide actie – scheppen

- Perceptie/wits + expressie of crafts. Kan anders zijn als het pakweg over een voordracht gaat. De moeilijkheid is afhankelijk van hoe geraffineerd het werk moet worden. Eén succes geeft een middelmatig werk, bij vijf successen is het een meesterwerk. De spelleidster bepaalt verdere gevolgen.

### Simpele of uitgebreide actie – computers/electronica gebruiken (intelligence/wits + computer/technology)

- Vaak gebruikt dit talent geen rol, soms zijn het andere (bv deel worden van een online gemeenschap kan

eerder wits+subterfuge of charisma+expressie zijn). Hacken daarentegen vraagt intelligence/wits + computer versus een moeilijkheid van 6 tot 9 (afhankelijk van de computerveiligheid). Het aantal successen zijn het aantal dobbelstenen dat kan worden gebruikt om te interageren met het gehackte systeem. Een hacker proberen stoppen is een actie met weerstand.

#### Simpele of uitgebreide actie – onderzoek (perception + investigation)

- de moeilijkheid kan hoger liggen indien bepaalde dingen beter verstopt zijn. Eén succes geeft basis informatie, meer kan veel extra zaken blootleggen.

#### Simpele of uitgebreide actie – herstellen (dexterity/perception + crafts/technology)

- Vraagt eerst een rol via research om te leren wat er scheelt aan het ding. Moeilijkheid kan variëren van 4 (een band wisselen) tot 9 (een hele motor verbouwen). De meeste rollen vragen 10 minuten per te behalen succes.

#### Uitgebreide actie – studie (intelligence + academics/occult/science)

- standaard regels

#### Simpele of uitgebreide actie – spoorzoeken (perceptie + survival)

- Een spoor van bloed volgen is een standaard actie. Meerdere successen leveren meer informatie op. Het doelwit kan diens spoor uitwissen via wits + survival. Elk succes voegt één moeilijkheid toe aan het spoorzoeken. Extra condities zoals regenval kunnen de moeilijkheid ook vergroten.

### Sociale acties

- Om het systeem zo eenvoudig mogelijk te houden concentreren we ons in de eerste fase op het rollenspel aspect van sociale acties. Spelers of de spelleidster kunnen dit indien relevant toevoegen.

### Wilskracht

- Wilskracht kent twee toepassingen: permanent en tijdelijk. Permanente wilskracht wordt gebruikt voor testen en kan enkel worden verhoogd via het besteden van ervaringspunten gepaard aan relevant rollenspel. Tijdelijkse wilskracht fluctueert doorheen het spel: het kan voor meerdere toepassingen worden benut en wordt bijgewonnen doorheen succeservaringen gepaard aan je 'nature' (bv de 'caregiver' krijgt wilskrachtpunten terug als die zorgt voor iemand) of doorheen de beslissing van de spelleidster.
- Benutting van tijdelijke wilskracht:
  - voor je rolt kan je een wilskrachtpunt besteden voor een automatisch succes. De spelleidster bepaalt indien dit niet mogelijk is.
  - Het kan zijn dat je wordt opgeroepen door instinctieve reacties (zoals wegspringen van vuur). Je kan dit via het benutten van een wilskrachtpunt tijdelijk overwinnen.
  - Je kan een zwakte of een mentale stoornis minstens tijdelijk overwinnen via wilskrachtpunten.
  - Voor één beurt kan je de negatieve gevolgen van verwondingen overwinnen via een wilskrachtpunt.

## Gevechten voor beginners

*Gevechten worden verdeeld in beurten van 3 seconden en bestaan uit vier delen: initiatief, aanval, verdediging en resolutie. Eerst rolt iedereen initiatief en handelt om de beurt. Dan valt iedereen die dat wilt aan en rolt om te raken. Dan verdedigt iedereen die dat wilt zich om te zien of die aanvallen kan ontwijken dan wel weerstaan. Tenslotte worden de resultaten uitgewerkt. Er bestaan twee soorten gevechten: handgevechten (dexterity + brawl/melee) en gevechten op afstand (dexterity + firearms/athletics (voor gooien)).*

### Initiatief

Rol één dobbelsteen per betrokkene in een gevecht en voeg er de initiatief score aan toe (dexterity+wits) en eventuele magische of bovennatuurlijke bonussen. Gelijkstand betekent dat diegenen met een hogere initiatief score eerst gaan (of gelijktijdig, bepaald door de spelleidster). Het is mogelijk om je beurt af te staan aan andere karakters. Je gaat dan laatst in een beurt of bepaalt zelf achter wie je wilt handelen.

Vervolgens bepaalt iedereen luidop diens acties, gaande van de traagste tot de snelste, om snellere karakters de kans te geven te reageren op de traagste. Als je gecombineerde acties wilt doen, dien je dat ook nu te verklaren.

### Aanval

Aanvallen zijn steeds combinaties van dexterity + brawl/melee/firearms/athletics (voor gooien).

- **Actie schrappen:** je kan je verklaarde actie schrappen om in de plaats daarvan te volledig te verdedigen. Dit kan echter alleen als je nog een actie over had. Mogelijke verdedigingen zijn: block, dodge of parry.
- **Hinderlaag:** om te slagen in een hinderlaag gooi je dexterity + stealth, weerstaan door de perception + alertness van het doelwit. Als de aanvaller wint, krijgt deze een vrije aanval zonder mogelijke defensieve actie (behalve mogelijk via magische of bovennatuurlijke wegen). Het aantal extra successen boven de score van de tegenstander wordt toegevoegd aan de aanvalsrol. Bij gelijkstand kan de verdediger toch verdedigingsmanoeuvres doen. Wanneer de verdediger wint gebeurt de aanval volgens initiatief.
- **Flank of rugaanval:** Een aanval in de flank geeft de aanvaller één extra dobbelsteen in de aanval. Een aanval in de rug geeft er twee.
- **Richten:** Een bepaald deel van het lichaam raken of obstakels ontwijken maakt de aanval moeilijker maar verhoogt het aantal schade dobbelstenen. Medium doelwit: +1 moeilijkheid, geen extra schade dobbelstenen. Klein doelwit: +2 moeilijkheid, 1 extra schade dobbelsteen. Precies doelwit: +3 moeilijkheid, +2 extra schade dobbelsteen. Speciale effecten (zoals een oog raken) worden door de spelleidster bepaald.
- **Twee wapens gebruiken:** gebruik de regels voor het verdelen van acties, met een +1 moeilijkheid voor het mindere hand (indien relevant). Deze regel is identiek voor lange afstand gevechten.
- **Bijten / Klauwen:** enkel relevant voor vampieren, weerwolven en andere bovennatuurlijke wezens.
- **Vastzetten en -houden:** De aanvaller of de verdediger doet Strength schade OF houdt de tegenstander gevangen OF probeert los te komen via een weerstand actie aan Strength + brawl.
- **Ontwapenen:** Om het wapen van de tegenstander te raken rol je aan difficulty +1. Rol normale schade. Indien dit méér is dan de Strength van de tegenstander, dan is deze ontwapend.
- **Schoppen:** +1 difficulty, +1 schade. Kan worden aangepast op basis van wat de spelleidster beslist.
- **Meerdere tegenstanders:** Tegen meerdere tegenstanders vechten verhoogt de moeilijkheid voor aanval en verdediging met +1 voor elke tegenstander voorbij de eerste (tot +4)
- **'Pootje lappen':** Het doelwit neemt Strength schade en moet Dexterity + alertness (diff. 8) of gaat onderuit. Een (moeilijkere) variatie hierop is tackelen, zie pagina 277.
- **Vechten tegen langere wapens:** Om te vechten tegen tegenstanders met wapens die verder reiken, verlies je één dobbelsteen van je aanval.
- **Richten (lange afstand):** +1 dobbelsteen in de aanval voor elke beurt die je besteed aan richten, tot een maximum van je Perceptie. Een telelens voegt +2 toe aan de eerste beurt richten. Je kan tijdens deze beurt enkel richten en het is onmogelijk om te richten op iemand die jogt of sprint.
- **Automatisch vuren:** Los je hele clip op een enkel doelwit. Gooi een normale aanval + 10 dobbelstenen, maar elk met een +2 moeilijkheid vanwege de terugslag. Je mag niet richten op specifieke lichaamsdelen en je clip moet minstens voor de helft vol zijn.
- **Dekking:** dekking maakt de verdediger moeilijker te raken maar maakt het ook moeilijker om terug te schieten. Op de grond liggen: +1 moeilijkheid aanvaller/verdediger, goeie dekking: +2 moeilijkheid aanvaller / +1 moeilijkheid verdediger, uitstekende dekking: 3 moeilijkheid aanvaller / +2 moeilijkheid verdediger.
- **Meerdere schoten:** Met een snel vuurwapen kan je meerdere keren schieten op meerdere doelwitten. Je mag dan je aantal dobbelstenen verdelen onder die doelwitten. Elke aanval wordt vervolgens apart uitgewerkt.
- **Afstand:** De lijst afstandwapens op pagina 281 beschrijft enkele voorbeeldwapens en hun korte afstand. Op die afstand is de moeilijkheid 6. De maximale afstand is het dubbele aan moeilijkheid 8. Binnen twee meter telt een schot als moeilijkheid 4.
- **Herladen:** Een wapen herladen duurt één beurt en vraagt concentratie, al kan de actie gecombineerd worden.



- **Kogels sproeien:** Je leegt je clip over een afstand van maximaal 3 meter. Voeg 10 dobbelstenen toe aan de trefzekerheid van een wapen. Verdeel het aantal successen onder alle doelwitten binnen het gebied. Als er slechts één doelwit is, wordt die maar door de helft van de successen geraakt. Een overschot aan successen mag je vrij verdelen. De clip is vervolgens leeg. Dit manoeuvre ontwijken is aan +1 moeilijkheid.
- **Drie kogels:** +2 dobbelstenen op de aanvalsrol. Min drie kogels. +1 moeilijkheid vanwege terugslag. Hangt af van het wapen.

## Complicaties

- **Verblind:** +2 dobbelstenen in een aanval tegen een verblind doelwit. Verblinde karakters hebben +2 op al hun acties (waar relevant).
- **Verdoofd:** Als een enkele aanval meer niet-geïncasseerde schade toebrengt dan de stamina van het doelwit (of stamina + 2 voor vampieren of andere bovennatuurlijke wezens), moet het doelwit de beurt erna overslaan om de effecten af te schudden.
- **Immobilisatie:** +2 aanvalsdobbelstenen tegen een geïmmobiliseerd doelwit. Ze raken automatisch indien het doelwit zich niet kan verweren.
- **Neergeslagen:** Het doelwit maakt een rol aan dexterity + athletics, bij succes mag het rechtstaan maar heeft het -2 initiatief. Bij falen duurt het een hele beurt om recht te komen. Een blunder zorgt voor extra schade ter waarde van 1 verdovende schade.
- **Een staak door het hart:** enkel relevant tegen vampieren, wordt nu genegeerd.

## Verdediging

Je kan op vier manieren verdedigen: je kan aan het begin van je beurt verklaren dat je gaat verdedigen, je kan je actie splitsen tussen verdedigen en een andere actie, je kan je actie overslaan en daarna bepalen dat je gaat verdedigen of je kan je eerder gekozen actie vervangen door een verdediging. Er zijn drie verschillende soorten verdediging: block (blokkeren), dodge (ontwijken) of parry (afweren). Dit is een weerstandsrol tegen de aanval. Trek het aantal verdedigende dobbelstenen af van het aantal aanvallende successen. Een verdediging heeft meestal een moeilijkheidsgraad van 6.

Als je je hele beurt gebruikt om te verdedigen, mag je tegen meerdere aanvallen verdedigen, met een +1 op de moeilijkheid van elke aanval voorbij de eerste.

- Om te **blokkeren** gebruik je je arm, je lichaam of een schild. Gebruik dexterity+brawl. Je weert slechts verdovende schade, een zwaard (dodelijke schade) blokkeren met je arm zou gewoon je arm kwetsen. Pantser helpt ook tegen dodelijke of verergerde schade. Blokkeren is moeilijk tegen vuurwapens. Verhoog de moeilijkheid met +2.
- Om te **ontwijken** spring je opzij via dexterity+athletics. Je hebt wel ruimte nodig om dit te doen. De moeilijkheid om bogen te ontwijken is 8, gegooide wapens slechts 6, vuurwapens 9 en shotguns of wapens die volautomatisch schieten 10.
- Om een aanval **af te weren** gebruik je een eigen handwapen. Gebruik dexterity+melee. Je kan geen gewerschoten afweren. Bogen of gegooide wapens afweren verhoogt de moeilijkheid met 2. Het met een wapen afweren van een ongewapende aanval kan de aanvaller kwetsen. Gooi dan de basisschade van je wapen plus je extra successen tegen de aanvaller. Dit kost geen extra actie.

## Resolutie

- Elke aanval doet de basisschade (aantal dobbelstenen) van het wapen plus één dobbelsteen voor elk succes voorbij het eerste. Het is belangrijk te weten welk soort schade de aanslag doet: **verdovend** (aan te duiden met een /), **dodelijk** (aan te duiden met een X) of **verergerd** (aan te duiden met een \*), waarbij elk van de aanvallen wordt toegevoegd aan de damage track van boven naar beneden en ernstigere schade boven de minder ernstige wordt ingevuld (2 dodelijke schade bovenop 3 verdovende schade wordt dan XX/). Schade heeft steeds een moeilijkheid van 6 en elk succes doet één blokje schade. Er is geen blunder mogelijk in deze.
- Je kan als sterfelijke enkel verdovende schade **incasseren**. Via magische of bovennatuurlijke wegen kan soms ook dodelijke of verergerde schade geïncasseerd worden. Pantser kan helpen om ook dodelijke of verergerde schade te incasseren. Gebruik om te verdovende schade te incasseren je stamina + de waarde van je pantser. Om dodelijke of verergerde schade te incasseren gebruik je enkel het pantser (plus eventueel magische of bovennatuurlijke wegen). De moeilijkheid is hier ook 6. Er kan niet worden geblunderd. Schade incasseren vraagt geen aparte actie.
- Let op dat pantser een negatieve invloed kan hebben op je dexterity! Schilden verhogen de moeilijkheid van het raken van het doelwit met +1 of +2, afhankelijk van de grootte van het schild. Een schild kan ook slagen afweren (diff. 6 ipv 8). De waarde van pantser staat op pagina 280.
- De negatieve invloed van schade staat rechts onderaan het karakter overzicht. Verdovende schade heelt sneller dan dodelijke of verergerde schade.